NOTIZIE DAL CLUB

Numero 0

Giugno 1984

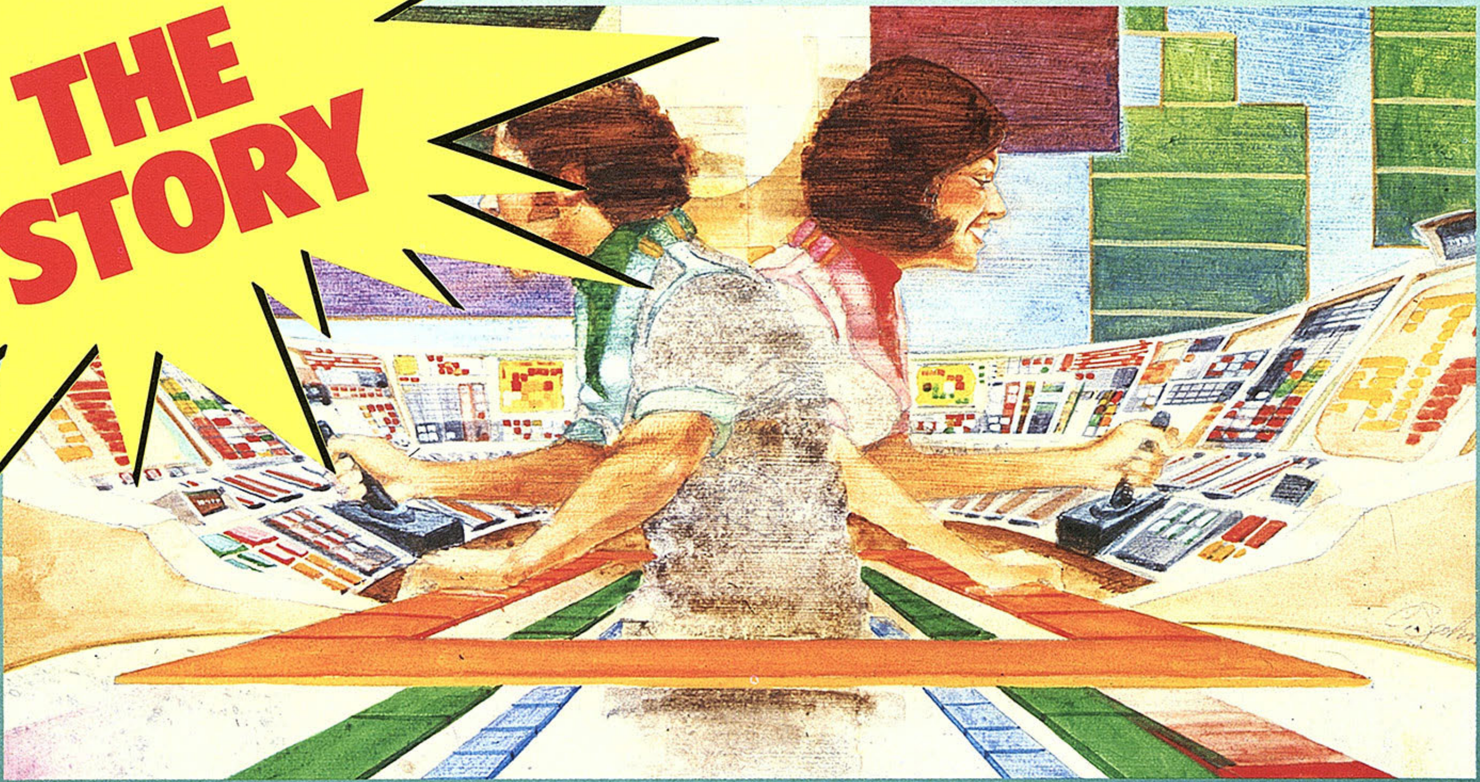
EVVIVA! È NATO L'ATARI CLUB.

È simpatico come E.T., è eccitante come Pole Position. È futuribile come Moon Patrol. È fantasmatico come Pac-Man.
Insomma... è wow come Atari!
È l'Atari Club.
Ragazzi, ragazze, atariani di tutta Italia: complimenti. Siete entrati a far parte del club più eccezionale che esista.
Eccezionale perchè associa solo tipi "giusti" come voi, che non siete dei semplici patiti di videogiochi, ma avete l'occhio per quelli che vi sanno offrire le sfide più avvincenti, i personaggi più simpatici, le storie più originali. E l'Atari Club è il club di tutti i giovani che amano i videogiochi con la V maiuscola; anzi, con la A maiuscola. A come Atari. E ancora: è un club di ragazzi e ragazze che vogliono comunicare.
Questo giornale, che vi arriverà periodicamente, sarà a vostra disposizione per aiutarvi a trovare degli amici con cui fare magari una partita a Battlezone o a Dig Dug, e soprattutto per darvi in assoluta anteprima tutte le informazioni sul fantastico mondo di Atari.

Il vostro distintivo sarà l'Atari Card: e ben presto vi renderete conto che si tratta di un documento molto prezioso. A chi non piacerebbe avere in tasca una di quelle carte di credito che fanno tanto America e tanto Vip? L'Atari card vi darà di più: perchè vi consentirà di avere un trattamento straordinario nei negozi convenzionati e per tante altre cose pensate per Voi (calma, vi diremo presto quali sono: un po' di suspence). Cosa intendiamo per straordinario? Ma un sacco di cose: non solo sconti, ma regali, gadgets... insomma, super! Certo occorrerà un po' di tempo perchè tutto funzioni "alla grande": e molto dipenderà proprio da voi, dalle vostre idee, dal vostro entusiasmo. Ma le iniziative del Club, lo vedrete, saranno tante: e questo news vi terrà informati sugli eventi "minuto per minuto".

AH, un'ultima cosa: se trovate in giro dei tipi giusti come voi, fateli entrare nel club. La parola d'ordine? Ma è naturalmente..... wow Atari!

THE STORY



C'è un gioco orientale, il "Go", nel quale due avversari si fronteggiano in una specie di partita a scacchi. Nel "Go" le sorti della partita subiscono cambiamenti ad ogni mossa, ma c'è un momento, paragonabile al nostro "scacco matto", in cui uno dei due giocatori mette definitivamente l'altro con le spalle al muro e vince. Il suo grido di vittoria è: "Atari".
Ecco, ragazzi: come vedete Atari non è un nome di fantasia, ma ha una sua origine precisa, e un significato reale. Anche se per certi versi la storia di Atari sembra davvero uscita dalla penna di un autore di romanzi.
Tutto ha inizio nel 1969, nell'ormai ultranota Silicon Valley, la patria dei microprocessori (ma sapevate che questa zona situata poco più a sud di San Francisco fino agli anni "60 era una contea di agricoltori, conosciuta come Santa Clara Valley e specializzata nella produzione di prugne secche?).
Allora: nel 1969 un certo Nolan Bushnell, laureato in ingegneria elettronica, cominciò a lavorare ad un'idea che da tempo gli ronzava in testa: creare un gioco elettronico.
Tutto qui, direte voi? In realtà dovete pensare che all'epoca, anche se era chiaro che il computer poteva essere programmato per giocare, oltre che per tutti i lavori di calcolo, c'era un enorme problema economico da risolvere. Infatti un elaboratore dotato di una memoria sufficientemente ampia per poter programmare un gioco aveva costi proibitivi, circa 8 milioni di dollari!
Ma Nolan Bushnell aveva la testa dura: e si buttò anima e corpo sul progetto, dedicandovi ogni minuto del suo tempo libero. Alla fine (era il 1972) nacque Pong, una versione computerizzata del gioco del ping-pong, che veniva rappresentato su un monitor del tutto simile allo schermo TV.
E Atari cosa c'entra, vi chiederete? C'entra eccome, perchè con un prestito di soli 500 dollari Nolan Bushnell creò una società che doveva produrre e commercializzare il gioco: e decise di chiamarla Atari.

WARNER COMMUNICATIONS INC., LA CASA MADRE

Nel 1976 Bushnell cedette l'Atari alla Warner Communications Inc..
Descrivervi in poche parole un colosso del genere non è facile: pensate infatti che a questo gruppo, leader nel settore delle comunicazioni e del tempo libero, appartengono decine di società. Qualche esempio? Certamente conoscete tutti la Warner Bros. che ha prodotto successi cinematografici mondiali: "I predatori dell'arca perduta", "Superman terzo" o "Mai dire mai", il film che ha segnato il ritorno di Sean Connery nei panni del favoloso 007. E se forse il nome della WEA non vi dice nulla, di sicuro vi si illumina il cervello se si comincia a parlare dei Genesis, dei Pretenders, di Rod Stewart, di Roger Daltrey degli Who, cioè di tutti i gruppi, i cantanti, che incidono per questa importantissima casa discografica.
E una curiosità. Lo sapevate che anche la squadra di calcio del Cosmos (si, quella dove era andato Chinaglia) appartiene alla Warner Communications Inc.?

IL SEGRETO DEL SUCCESSO

Dall'epoca di Pong sono passati diversi anni: e i videogiochi Atari (che sono ormai numerosissimi) sono nelle "hit parade" di vendita dei paesi più importanti, mentre il Video Computer System 2600 è in assoluto il sistema di video-giochi più diffuso nel mondo.
Il segreto di questo successo? Logicamete non esiste una formula magica: ma senza dubbio alla base della "vittoria" di Atari c'è la capacità di scovare e catturare dei tipi come Nolan Bushnell, ingegneri che non hanno nulla a che vedere con quelli che portano il regolo nel taschino, ma assomigliano molto a degli inventori. A Sunnyvale questi personaggi circolano a decine: e hanno la massima libertà di azione. C'è chi lavora di notte, c'è chi va in ufficio vestito come per il footing (tuta e scarpe da ginnastica): perchè ciò che conta all'Atari è il risultato. E per ora non è male, voi che ne dite?

NOVITA'

Un socio dell'Atari Club, ci siamo detti, deve sempre essere informato su cosa c'è di nuovo nello strabiliante mondo di Atari.
E così, anche ispirandoci alle lettere di molti atariani, che ci chiedevano di inviare loro un catalogo degli ultimi titoli di videogiochi e dei nuovi prodotti lanciati sul mercato, abbiamo pensato di realizzare per voi qualcosa di più esclusivo e personalizzato, dedicando una pagina del giornale appunto alle novità Atari. Per consentirvi di essere sempre i più e i meglio informati.

MARIO BROTHERS

Il tuo compito consiste nell'aiutare Mario, il falegname, e suo fratello Luigi a liberarsi degli insidiosi animaletti che infestano la loro casa.
I più facili da eliminare sono le tartarughe: basta colpire con una testata il pavimento sotto di esse per buttarle a zampe all'aria, poi spicca un salto e buttale giù con un calcio, prima che possano riprendersi. La lotta è più dura con i granchi, che vengono storditi con due testate al pavimento e con le mosche guerriere, che saltellano su e giù, rendendo l'operazione ancora più difficile. Ogni volta che colpisci un animaletto appare un wafer premio che vale 800 punti. Ogni tanto, invece, tutti gli animaletti spariscono all'improvviso e compaiono delle monete: hai 15 secondi di tempo per raccoglierne il maggior numero possibile.
Se ti trovi in difficoltà puoi colpire con una testata l'interruttore "POW", situato tra i due piani inferiori al centro dello schermo: tutti gli animaletti sullo schermo vengono mandati a zampe all'aria e potrai quindi eliminarli. Attenzione però: puoi colpire l'interruttore solo tre volte, alla terza sparisce e riapparirà solo dopo ogni fase di monete. Guardati poi dall'uomo di ghiaccio: puoi colpirlo prima che riesca a congelare uno dei pavimenti o sbarazzarti di lui con un calcio quando comincia a sciogliersi.

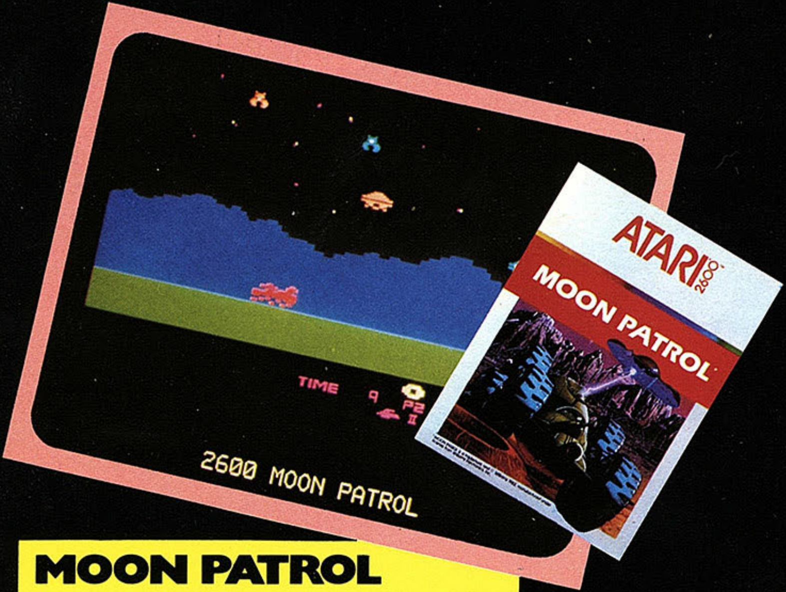
N° Giocatori:
1-2, anche contemporaneamente
Tipo di gioco: Abilità

Ecco i nuovi giochi dell'estate, per divertirti durante le vacanze. Non dimenticare di portare con te la tua consolle!

CRYSTAL CASTLES

Un giorno Bentley Bear schiaccia un pisolino nel cavo del suo tronco favorito e, quando si sveglia, si ritrova prigioniero in un immenso castello, scintillante di diamanti, smeraldi e perle.
Per sfuggire all'incantesimo, Bentley Bear deve raccoglierne il più possibile, percorrendo scale e passaggi segreti, lottando contro la strega Bertilda e gli altri terrificanti nemici che vorrebbero mandarlo a ibernare per l'eternità.
Ogni volta che appare la strega, appare pure un berretto magico. Bentley Bear diventa momentaneamente invincibile se si mette in testa il berretto magico, passandoci sopra di corsa o saltandolo. Nessun nemico può passare attraverso il berretto magico!

N° Giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Abilità



MOON PATROL

Sei l'impavido pilota di una Moon Buggy e la tua missione consiste nel far correre il tuo veicolo sulla superficie lunare il più velocemente possibile. Tienti pronto a saltare enormi crateri e mine (spingendo in avanti la cloche) e a far esplodere i massi che ostacolano la tua corsa. Preparati a respingere gli attacchi degli UFO, dei carri armati e dei pericolosissimi missili a bassa quota sparando con il tuo fucile a raggio laser (premendo il pulsante rosso).
Il tuo percorso è diviso in 5 sezioni: più in fretta lo completi, più punti realizzi. Quindi attenzione al cronometro.
L'avversario più temibile è l'Ufo devastatore, che fa scoppiare enormi crateri proprio davanti alla tua Moon Buggy, se non riesci a distruggerlo prima.
Ma anche i missili non scherzano: per evitare di essere colpito alle spalle, salta in aria quando uno di essi sta per raggiungerti, e poi spara non appena lo trovi di fronte alla tua Moon Buggy.
Quando avrai superato il percorso N. 1 potrai mettere a prova la tua abilità nel percorso N. 2, dove dovrai difenderti da massi che precipitano, vulcani in eruzione e UFO a bassa quota.

N° Giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Spazio

JOUST

...Chi l'avrebbe mai detto che vi sareste trovati così lontano da casa, a cavalcare uno strano struzzo, impegnati in un torneo contro avversari a cavallo di uccelli?
I vostri nemici sono i Cavalieri Avvoltoio, uno più pericoloso dell'altro, i Saltatori (vestiti di rosso), i Cacciatori (vestiti di grigio) e i Signori delle Tenebre (vestiti di blu).
Il vincitore del torneo è il cavaliere che cavalca più in alto al momento dello scontro. Se l'altezza è la stessa, il torneo termina alla pari. Quando disarcionate un Cavaliere Avvoltoio, il suo avvoltoio, rimasto improvvisamente senza guida, deposita un uovo.
Se voi e la vostra cavalcatura toccate l'uovo, acquistate punti e l'uovo sparisce. Se invece non lo toccate, l'uovo darà vita ad un avversario ancora più pericoloso.
Ad un certo punto, durante il gioco, un mortale pterodattilo appare fulmineo e tenta di mangiarvi, ma se lo colpite direttamente sul becco, lo distruggete e guadagnate punti.

N° Giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Azione

CIAO SOCIO

Ed eccoci al momento che tutti aspettavate.
Soci dell'Atari Club, attenzione: d'ora in avanti l'appuntamento per tutti voi è a questa rubrica, dove troverete le indicazioni esatte sui grandi vantaggi che il club assicura ai suoi iscritti. Insieme al giornale avete ricevuto l'Atari Card. Conservatela con cura, perchè è un documento prezioso e vi consentirà di ottenere gli sconti e le agevolazioni previste per gli atariani.
È importante però usarla nel modo corretto. Quindi ricordate che:

1) la card è un documento personale, ed è valida solo se reca la vostra firma;
2) per ottenere gli sconti e le agevolazioni è necessario esibire la card al negoziante convenzionato; quindi portatela sempre con voi;
3) la card è utilizzabile nei negozi sulle cui vetrine troverete l'adesivo di riconoscimento con la scritta "Negozio Amico Atari Club".

L'elenco dei punti vendita e i termini delle agevolazioni saranno pubblicati su ogni numero del giornale.

E se parlassimo di..... vacanze? Sento già la risposta: wow! L'Atari Club ha deciso che è ormai tempo di fare qualche progetto per i mesi estivi. Voi cosa avete in mente? Di qualsiasi cosa si tratti, dal viaggio all'estero al campeggio, la vostra Atari card vi darà una mano. Ecco come.

rigoldi

Siete degli appassionati della romantica "canadese"? La Tende Rigoldi ve ne offre addirittura due modelli ad un prezzo eccezionale: la SR 100 a due posti a Lit. 72.900.- e la SR 120 a due-tre posti a Lit. 89.500.-
A mezzo cartolina postale indicate il numero della vostra Atari Card, le vostre generalità e il modello che intendete ordinare spedendo a: Rigoldi - V.le dell'Industria, 8 - 20041 Agrate Brianza (MI). Riceverete contrassegno la vostra canadese a domicilio, spese postali comprese nel prezzo.

Misure modello SR 100
cm. 120x245x100 h.
peso kg. 4,6

Misure modello SR 120
cm. 145x255x120 h.
peso kg. 6

VIVA

Avete voglia di andare all'estero, per imparare o perfezionare le lingue straniere e scoprire nuove realtà e nuovi amici? La VIVA, una delle principali agenzie specializzate nell'organizzazione di vacanze studio, concede uno sconto del 5% sui propri viaggi-studio in Europa a tutti i soci dell'Atari Club che invieranno a mezzo cartolina postale le proprie generalità e il numero della card a VIVA - Via Manin 3 - 20121 Milano.
Via del Tritone 61 - 00187 Roma.

PP

Tutti in montagna! A Pinzolo ad esempio dove potrete giocare a tennis, pattinare, fare escursioni e alpinismo.
E per i soci dell'Atari Club le condizioni sono vantaggiosissime: sconti del 7% sugli alberghi e del 10% sui servizi collaterali (tennis, palazzo del ghiaccio, escursioni). Rivolgetevi con la vostra Atari Card al Centro Servizi Turistici Val Rendena, telefonando allo 0465-52440. Vi forniranno l'elenco degli alberghi convenzionati e vi aiuteranno a organizzare la vostra vacanza.

il fiore degli sportivi

Vacanze vuol dire anche vestire sportivo, casual, e se poi il maglione o i pantaloni sono "firmati", è davvero il massimo.
Entrate in uno dei negozi di abbigliamento e articoli sportivi che espongono lo sticker con il simbolo dell'Atari Club, e scegliete un capo del Consorzio Abbigliamento lavrè, marchio "Il Fiore degli Sportivi".
Presentando la Vostra Atari Card avrete uno sconto del 10%.
Per ulteriori informazioni telefonate allo: 0465 22000.

MONDADORI PER VOI

I libri, si sa, sono amici preziosi nel tempo libero: d'estate come d'inverno. Presso i negozi Mondadori Per Voi di tutta Italia i soci dell'Atari Club che presenteranno la loro card otterranno uno sconto del 5% su tutti i libri. Gli indirizzi dei negozi li trovi sul foglio Mondadori Per Voi che ti abbiamo allegato.

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

Inoltre, durante la campagna abbonamenti alle riviste Mondadori Editore, il tradizionale sconto del 20% sarà aumentato al 25%, indicando sul tagliando il numero dell'Atari Card.
Per ulteriori informazioni telefonate allo: 02-75421.

Casella Postale N° 10713
20124 Milano

Il mio nome è Nick Amati, sono nato a......... beh, ragazzi, avevo preparato un lunghissimo discorso su di me e sulla mia vita, completo di numero di scarpe, segno zodiacale, letture preferite ecc., ecc.
Ma poi mi sono reso conto che il modo migliore per farmi conoscere da voi è quello di parlarvi attraverso questo giornale.
Perchè non conta se ho i capelli castani o biondi e se andavo bene a scuola o no (a proposito, ero piuttosto bravino, sapete?).
Ciò che mi preme è che mi consideriate fin da ora un amico, una specie di fratello maggiore (ma di quelli simpatici), sempre disponibile a darvi una mano e soprattutto a lavorare per rendere questo Club il più "wowoso" che esista. E così sono costretto (insomma, costretto..... si fa per dire) a girare continuamente il mondo, fino ai confini della nostra galassia, per scoprire novità strabilianti da proporre agli atariani.
Proprio per questo non ho casa, non ho telefono, ma solo una valigia piena di curiosità.
Come fare allora per rimanere in contatto? È semplice: questa rubrica sarà il nostro luogo di ritrovo, il nostro angolo di conversazione. Ci addentreremo nel fantastico mondo dei videogiochi, parleremo di cose divertenti legate al club: insomma, sarà una posta super. Anche perchè gli argomenti me li fornirete voi con le vostre lettere: scrivetemi se avete scoperto un nuovo "trucco" per aumentare il punteggio, se volete saperne di più di un certo videogioco. E sopratutto mandatemi le vostre idee su nuovi personaggi o videogiochi inventati da voi: sono sicuro che tra gli atariani si nascondono tantissimi "Nolan Bushnell"!
Dovrete scusarmi se non vi potrò rispondere personalmente: le missive arrivano a migliaia, e se scrivessi a tutti non avrei più tempo per altro. Però vi prometto che leggerò le vostre lettere parola per parola (mi raccomando, ragazzi non fate dei romanzi): e pubblicherò quelle che mi permetteranno di rispondere ai quesiti che stanno a cuore alla maggior parte di voi.
Ciao.

Nick Amati

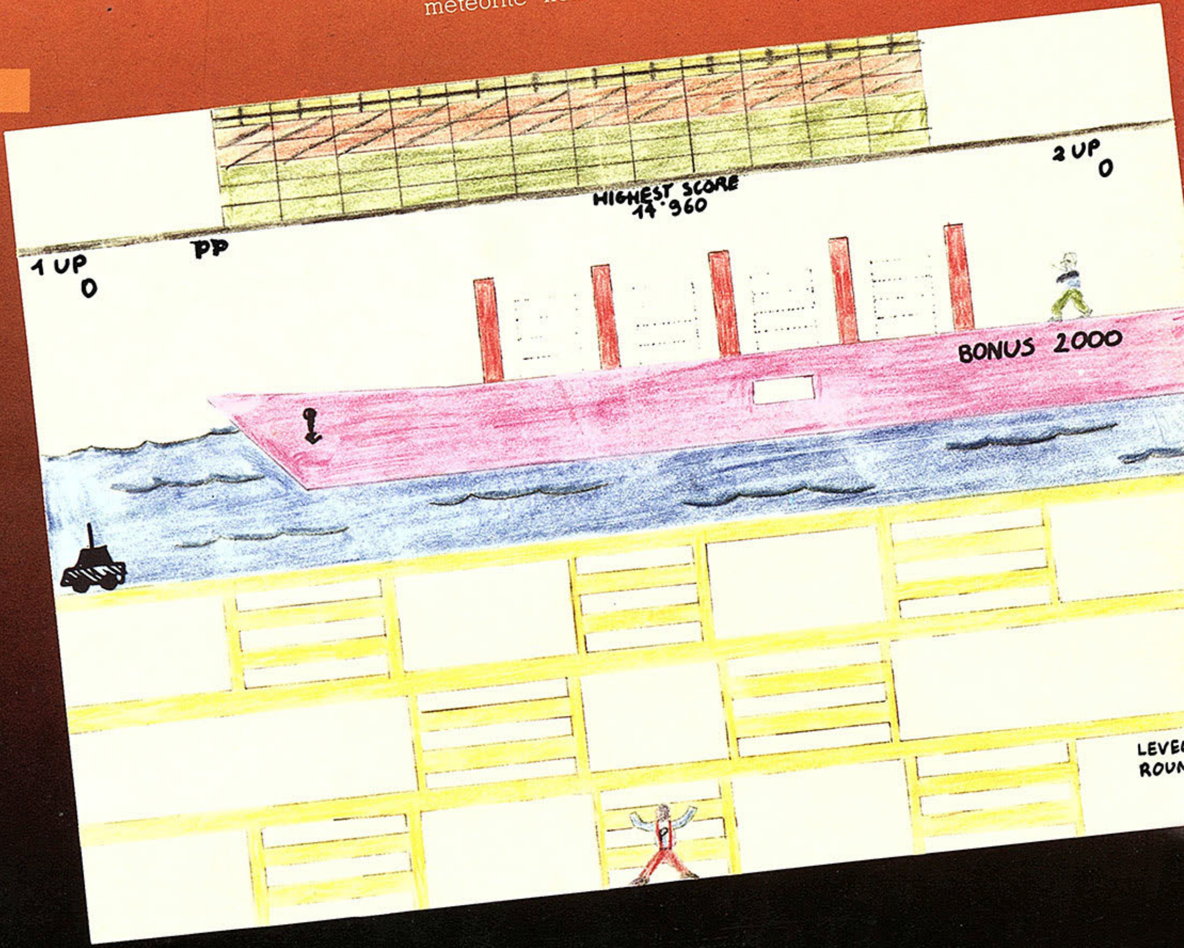
Una squadra di calcio con i colori Atari

Ciao, siamo un gruppo di ragazzi di Pisa. Abbiamo formato una squadra di calcio e di pallavolo e l'abbiamo chiamata "U.S. Atari" (Unione Sportiva Atari). Giochiamo contro gli altri rioni della nostra città. Abbiamo però un problema: la mancanza di denaro. Perciò vi chiediamo se per favore potete mandarci dei soldi, anche pochi. Grazie.

Carissimi amici sportivi, innanzitutto "in alto la bandiera" (Atari, ovviamente). Quanto alle finanze, che mi sembra di intuire sono invece un po' "basse", penso che potrete capire il "mio problema": infatti rischierei la bancarotta se volessi dare una mano a tutti gli atariani (e siete tanti!) che mi chiedono un aiuto economico per sostenere le loro attività più varie. Ma non tutto è perduto, anzi. Questo Club, sono certo, vi tirerà fuori dai guai: atariani di Pisa e dintorni, datevi da fare. Che ne so: organizzate festine a pagamento, vendete libri usati che non leggete più, insomma, dimostrate di essere tipi in gamba come certamente siete. E aiutate la U.S. Atari.
Vi diamo il nome del presidente della squadra, Andrea Macci, e l'indirizzo della "società": via Cimabue 1 - 56100 Pisa.

Il gioco degli atariani: Pac-Space e Portman

Mi chiamo Fabio Roccia, abito a Roma e ho 11 anni. Poiché ho letto su una rivista che cercavate nuove idee per la fabbricazione di cartucce per l'Atari 2600 VCS, avrei da proporvi un gioco che rappresenta la versione "spaziale" del famosissimo Pac-Man: Pac-Space.
Pac-Space si muove all'interno di un labirinto contro le cui pareti rimbalzano delle meteoriti, che Pac-Space deve cercare di colpire con un piccolo cannone che lancia proiettili a forma di pallina. Se il proiettile non distrugge la meteorite nemica, continua a muoversi nel labirinto fino a quando Pac-Space non riesce a riprenderlo: a quel punto il giocatore potrà riutilizzare premendo il pulsante del joystick.
Pac-Space inoltre mangia dei piccoli quadretti sparsi lungo le vie del labirinto: ogni quadretto mangiato sono 5 punti, ogni meteorite colpita 100 punti.
Gli schermi sono 2: poi il gioco ricomincia, ma più veloce.
Pac-Space ha a disposizione 4 vite.



Mi chiamo Massimo Buganè, vivo a Massa Lombarda (Ra), ho 13 anni e mi interesso molto di videogiochi, in particolare di quelli Atari.
Ho messo a punto un nuovo gioco a due schemi e cinque livelli a velocità crescente che si chiama "The Portman", il facchino portuale.
Nel primo schema Portman (mosso a destra e a sinistra, in alto e in basso, dalla leva del comando a cloche) deve prendere e caricare sulla nave (per farlo il giocatore preme il pulsante) tre tipi di pacchi: gialli (cadono uno alla volta e valgono 20 punti), arancioni (cadono due alla volta e valgono 50 punti) e rossi (cadono tre alla volta e valgono 100 punti). Da notare che i pacchi devono essere caricati tra i piloni: quelli che non vengono presi oppure urtano tra i piloni finiscono rispettivamente a terra o in mare.
Ad ostacolare il lavoro di Portman ci sono un carrello chiamato "macchina nera", mosso dal computer, e il marinaio mascherato, che cerca di travolgere Portman lanciandogli grossi massi. Quando Portman viene colpito muore, e il primo giocatore cede il turno all'avversario (ricevendo un bonus in punti che parte da 2000 e diminuisce fino ad azzerarsi, all'aumentare dei pacchi non presi o finiti contro i piloni.
Nel secondo schema Portman, che si muove su uno strato di 6 livelli, deve prendere dei pacchi di dinamite rossi (valgono 100 punti) che vengono colpiti con un sasso lanciato dal giocatore premendo il pulsante. Quando il pacco viene mancato, cadendo distrugge uno strato di sostegno: se gli strati distrutti raggiungono Portman questi precipita nel vuoto e muore.
A rendere più ardua l'impresa di Portman c'è Madame X, che si diverte a prendere a calci i pacchi rossi, trasformandoli in verdi e riducendone il valore a 50 punti. Anche in questo caso il pacco mancato distrugge uno strato di sostegno.
Attenzione al sasso: se al posto del pacco colpisce Portman, lo uccide.

Carissimi Fabio e Massimo, complimenti! Le vostre proposte sono già partite per Sunnyvale, dove i "cervelloni" dell'Atari, che lavorano giorno e notte per mettere a punto giochi sempre più strabilianti e sfide sempre più impegnative, vi aiuteranno per verificarne il possibile utilizzo...
Ovviamente vi informeremo nel caso venisse "disco verde" dall'America.
Anzi, mi viene un'idea: Perchè non creare una gara per tutti i soci del Club con maxi-premio per l'invenzione più "wow"?
Fatemi sapere tutti cosa ne pensate.

EDITORE:
STEINER EDIZIONI
Via Crocefisso 8 - 20122 Milano

REDAZIONE:
ATARI INTERNATIONAL (ITALY) INC.
Viale della Liberazione 18
20124 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
ANDREA ZANCONATO

Printed in Italy by reggiani - Varese